

Campus virtual universitario: ¿es una verdadera herramienta para la enseñanza y el aprendizaje?

Paola Andrea Dellepiane

PAOLA ANDREA DELLEPIANE: *Profesora en Matemática y licenciada en Tecnología Educativa, con estudios de especialización en diseño didáctico instruccional para e-learning (Universidad Tecnológica Nacional), máster en TIC aplicadas a la educación (Universidad Autónoma de Barcelona, España). Coordina proyectos educativos TIC y se desempeña en diseño didáctico e instruccional de materiales educativos para e-learning, así como también en la implementación de cursos en distintas plataformas educativas (FEDEV, MINTUR, CAECE). Dicta cursos de capacitación para docentes de nivel secundario y superior. Participó en los libros: Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras (Udima, 2010), Los weblogs como herramienta de comunicación (Udima) y Global e-learning (Udima, 2012).*

Resumen

En la FEDEV, se detectó como principal dificultad la falta de formación y capacitación de los docentes para la utilización de las herramientas del campus, pero también se evidenció resistencia a la modificación de metodologías de enseñanza a través de este entorno virtual. Es por ello que se presenta el siguiente trabajo con la finalidad de realizar propuestas para aprovechar un entorno virtual, sustentado en la plataforma Moodle, que permita responder a los siguientes interrogantes:

- ¿Constituye Moodle un entorno que favorece el proceso de construcción del conocimiento y aprendizaje?
- ¿Permite la comunicación e interacción didáctica?
- ¿Facilita la organización de los cursos, la comunicación de los contenidos y la interactividad entre docentes y estudiantes, y estudiantes, entre sí?

Se focalizará en los siguientes aspectos:

- Características del entorno virtual Moodle para la enseñanza y el aprendizaje.
- Uso de medios de comunicación sincrónicos y asincrónicos desde el punto de vista pedagógico.

- Diseño de materiales, de evaluaciones y de estrategias que permitan incorporar las nuevas tecnologías dentro del cursado en modalidad virtual.

PALABRAS CLAVE: cursos virtuales, tutorías, entornos virtuales, aprendizaje, herramientas.

Abstract

In FEDEV, the main obstacle detected has been the lack of knowledge and training of the teachers to use the campus tools as well as the resistance to modify the existing methodology. Therefore the proposal here presented advocates the profitable use of an online environment based on Moodle that responds to the following queries:

- Does Moodle foster knowledge acquisition and learning?
- Does it allow communication and didactic interaction?
- Does it facilitate course organization, content communication and interaction between teachers, students and teachers and students.

There will be a focus on:

- The characteristics of MOODLE virtual environment for teaching and learning.
- The use of synchronic and asynchronic means of communication from a pedagogic point of view.
- Material design of assessment and strategies that allow the inclusion of new technologies in virtual courses.

KEYWORDS: online courses, tutoring, virtual environments, learning, tools.

Introducción

Este trabajo tiene por finalidad realizar propuestas para aprovechar un entorno virtual sustentado en la plataforma Moodle, que permita responder a los siguientes interrogantes:

- ¿Constituye Moodle un entorno que favorece el proceso de construcción del conocimiento y del aprendizaje?

- ¿Permite la comunicación e interacción didáctica?
- ¿Facilita la organización de los cursos, la comunicación de los contenidos y la interactividad entre docentes y estudiantes, y estudiantes entre sí?

Moodle es una aplicación web que puede funcionar en cualquier ordenador que pueda ejecutar PHP, operando con diversas bases de datos. En cuanto a su cualidad y filosofía de sustento, su creador se basó en las ideas del constructivismo, según las cuales el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido a través de libros.

Entre las principales características de Moodle, podemos destacar las siguientes:

- Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, eficiente y compatible.
- Es fácil de instalar en casi cualquier plataforma que soporte PHP.
- Solo requiere que exista una base de datos.
- La lista de cursos muestra descripciones de cada uno de los cursos que hay en el servidor e incluye la posibilidad de acceder como invitado.
- Los cursos pueden clasificarse por categorías y también pueden ser buscados. Un sitio Moodle puede albergar miles de cursos.
- Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las cookies encriptadas, etcétera.
- La mayoría de las áreas de introducción de texto (recursos, mensajes de los foros etc.) pueden ser editadas usando el editor HTML, tan sencillo como cualquier editor de texto de Windows.

Entornos virtuales en educación

Las tecnologías de comunicación digitales, y especialmente Internet, representan, en estos momentos, uno de los retos que tiene ante sí la educación superior, ya que permiten renovar sustantivamente los procesos formativos en múltiples aspectos y alterar, en consecuencia, las formas de comunicación entre docentes y alumnado, así como los procesos de enseñanza y aprendizaje. Internet permite el desarrollo de variadas actividades de enseñanza utilizando los recursos telemáticos (página web, correo electrónico, *chat*, videoconferencia). Cuando estas acciones

educativas están organizadas institucionalmente por una universidad y distribuidas a través de redes de ordenadores podemos hablar de un **campus virtual**. Este espacio educativo virtual puede servir para el desarrollo de dos grandes funciones pedagógicas:

- ***El campus virtual como apoyo a la docencia presencial.*** Un campus virtual puede ofrecer, a través de la red, materiales y recursos didácticos de apoyo a la docencia universitaria presencial. Esta función sirve para facilitar la integración y uso de las nuevas tecnologías (multimedia, tutoriales web, chats educativos, videoconferencia...) en las clases convencionales de modo que se complementen las actividades formativas presenciales con otras realizadas en la red. La existencia de un campus virtual en las universidades convencionales hace posible que el profesorado pueda diseñar y publicar sus materiales didácticos de estudio de la asignatura, lo que permite la realización de actividades en la red como debates telemáticos entre el alumnado, las consultas y tutorías electrónicas. En consecuencia, un campus virtual debe entenderse, al menos en las universidades convencionales, como complemento de su actividad y organización docente.

- ***El campus virtual como escenario para la educación a distancia.*** Un campus virtual también puede servir para ofrecer una modalidad de enseñanza a distancia o teleformación de los estudios universitarios (tanto los de las titulaciones de primer y segundo ciclo como de cursos de postgrado) a través de las redes digitales. Con ello, se persigue extender la oferta de enseñanza superior a más grupos de ciudadanos de los que actualmente cursan sus estudios en las aulas convencionales de cada universidad. Esta segunda modalidad o función del campus virtual abre la posibilidad de cursar los estudios de enseñanza superior desde su hogar o lugar de trabajo a aquellos colectivos sociales que por motivos de edad, situación profesional o residencia no acuden a las aulas. Si una institución universitaria oferta todos sus servicios a través de la red, estamos ante una universidad virtual.

Cuando un profesor decide emplear las nuevas tecnologías en su docencia inevitablemente se está planteando nuevos retos y desafíos. Este proceso de innovación de su práctica docente no es fácil ni se logra en poco tiempo. Por ello, debemos destacar la idea básica y central de que la planificación de actividades con tecnologías no puede realizarse de modo espontáneo y azaroso, sino que debe partir de un modelo educativo. Es decir, la actividad cobra sentido pedagógico no por su mera realización, sino porque esta es parte de un proceso más amplio dirigido a lograr las metas de aprendizaje que subyacen a un determinado modelo de educación.

Marco de aplicación: Campus Virtual de la FEDEV

La Universidad de Belgrano, por medio de su Facultad de Estudios a Distancia y Educación Virtual, FEDEV, a partir del año 1989 decide responder a las demandas de la sociedad y revisar sus relaciones e intercambios con ella a partir de la educación a distancia; facilitó, así, el acceso a la educación universitaria a aquellas personas que por diferentes motivos (realidades personales, cuestiones laborales, familiares o geográficas) ven limitadas sus expectativas de estudio.

La FEDEV ofrece carreras universitarias de dos años de duración, destinadas a egresados del nivel medio. Todas estas tecnicaturas tienen la opción de articular las materias correspondientes para continuar estudios en la Licenciatura de su disciplina pero en modalidad presencial.

En febrero de 2010, la FEDEV abre su Campus virtual Moodle, que se aloja en www.campus.ub.edu.ar. El diseño y desarrollo de Moodle trata de dar soporte a un marco constructivista de la educación. La simplicidad de su uso, junto a la disposición pedagógica, fueron los principales motivos de decisión para incorporar esta plataforma para el desarrollo del Programa Aulas Virtuales de la FEDEV.

¿Qué es un aula virtual?

Un aula virtual es el lugar destinado para el dictado del curso. Allí, se encuentran las herramientas de comunicación y distintos recursos, como contenidos y evaluación. Es el espacio virtual donde se produce la interacción entre docentes y estudiantes. A través del aula virtual, el estudiante puede leer y descargar documentos, realizar tareas y actividades, formular preguntas al docente, trabajar en grupo utilizando distintas formas de comunicación, entre otras cosas.

La puesta en marcha de un aula virtual necesita de la utilización de diferentes tipos de herramientas que pueden clasificarse de la siguiente manera:

- herramientas para la gestión y administración académica;
- herramientas para la comunicación;
- herramientas integradas para la creación, gestión y distribución de contenidos del curso a través de la plataforma, y
- herramientas de seguimiento y evaluación: estadísticas y ficha personal por

alumno, seguimiento de cada actividad, sistemas de exámenes editables por el docente o tutor, reportes de actividades.

¿Cuáles son las principales funciones del Campus Virtual FEDEV?

Las funciones básicas del Campus Virtual FEDEV podrían sintetizarse en los siguientes puntos:

- gestionar usuarios: realizar altas, bajas y modificaciones de datos de un perfil, control de accesos y seguimiento del aprendizaje;
- gestionar los cursos propiamente: crear actividades, autoevaluaciones, subir contenidos, etcétera, y
- gestionar los servicios de comunicación: crear foros, chat, administrar el buzón de correo electrónico, la agenda o el tablón de anuncios.

En la siguiente tabla se describen sintéticamente los componentes más relevantes y sus funciones en el ámbito del aula virtual que proporciona un LMS, y que pueden encontrarse en el Campus Virtual FEDEV:

Figura 1: Componentes de un LMS en el ámbito del aula virtual

Componentes	Descripción	Funciones
Información sobre la materia	Es usado para mostrar la información general, el programa, la planificación y todo lo relevante del curso o materia.	Programa de la materia. Planificación. Requisitos de aprobación. Equipo docente.
Gestión de contenidos	Este módulo es el de contenidos y actividades (apuntes, material de lectura, trabajos prácticos, etcétera) que serán enviados en línea.	Subir y modificar información en cualquier formato. Organizar y jerarquizar el material. Establecer un orden en la aparición de contenidos y actividades.
Centro de comunicaciones	Incluye todas las herramientas de comunicación entre el profesor o tutor y los estudiantes.	Carteleras para publicar mensajes y avisos. Agenda. Correo electrónico. Foros de discusión. Canales de chats. Listado de estudiantes.

Evaluaciones	Contiene las herramientas necesarias para crear y manejar evaluaciones.	Generador de evaluaciones. Banco de preguntas. Administración de las calificaciones del curso. Autoevaluaciones.
Seguimiento y estadísticas	Permite obtener información acerca del desempeño de los usuarios en el sistema y evaluar patrones de comportamiento que ayuden a identificar y personalizar características para satisfacer mejor la demanda educativa.	Permite responder a las siguientes preguntas: ¿Cuántas veces el estudiante ingresó al curso? ¿Qué opciones visitó? ¿Qué tiempo permaneció en la plataforma? ¿A qué materiales o contenidos accedió? ¿Cuándo ingresó por última vez?
Administración del curso	Provee las herramientas para que el docente o tutor gestione los temas relacionados con la inscripción de los estudiantes.	Listar alumnos. Armar grupos de trabajo. Crear/listar/borrar usuarios y grupos.
Asistencia y ayuda	Proporciona ayuda y documentación al docente y a los estudiantes para descargar de Internet en apoyo del desarrollo del curso.	Manual <i>on line</i> . Contacto con el coordinador. Soporte <i>on line</i> .

Utilización del Campus de la FEDEV

A continuación se presentan los resultados y opiniones aportadas por los docentes/tutores de la FEDEV acerca de:

- El conocimiento que tienen de las herramientas del entorno y el uso que hacen de ellas.
- La experiencia de la utilización del entorno como medio para el desarrollo de estrategias de aprendizaje.

Los resultados y conclusiones que se muestran surgen del cumplimiento del cuestionario por parte de veintidós tutores de la FEDEV. Si bien no es un número

elevado, representa algo más del 50% de los profesores que forman parte del programa Aulas Virtuales, por lo que, sí, supone un porcentaje significativo.

Con respecto a las características de la muestra, los porcentajes en cuanto a género fueron similares: respondieron diez mujeres (45%) y doce varones (55%). De aquí que los resultados y opiniones obtenidos resulten equilibrados en cuanto a la variable género.

El intervalo de edad de los tutores que obtuvo mayor porcentaje fue el de 55 a 65 años con 41%, seguido por el de 45 a 54 con 32%, el de 35 a 44 con 18% y finalmente, con más de 65 años, el 9%.

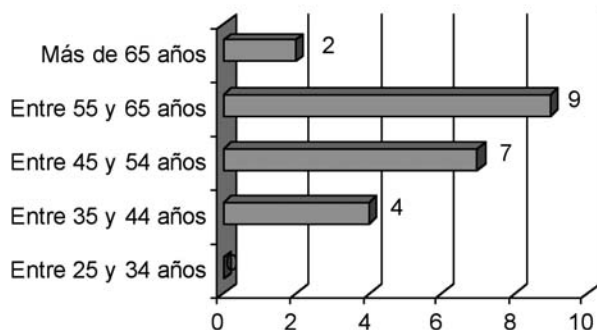


Figura 2: Rango de edad de los profesores encuestados

En lo que respecta al tiempo que llevan en docencia en la universidad, la mayoría se encuentra entre 20 y 25 años (27%) y más de 25 años (36%), es decir, un total del 63% de la muestra. No por ello hay que dejar de considerar a los que llevan entre 5 y 9 años y constituyen un 18% de la muestra.

Al preguntar por el nivel de formación académica alcanzado, más del 40% cuenta con un título de maestría y/o especialización. En cuanto a las asignaturas que imparten, existe una variedad de respuestas correspondientes a cinco tecnicaturas¹ que ofrece la FEDEV. Entre las materias mencionadas se encuentran: Principios de Administración, Administración de Recursos Humanos, Planeamiento de la Producción, Marketing de Servicios, Contabilidad Gerencial, Costos, Producción Animal I y II.

Respecto de la opinión acerca del diseño y la configuración, la navegación y

¹ La FEDEV ofrece cinco carreras a distancia de dos años de duración: Comercialización, Administración con orientación en PyME, Comercio Internacional, Hotelería y Turismo, y Producción Agropecuaria.

acceso a los distintos recursos que ofrece el Campus Virtual, la mayoría de las respuestas correspondieron a la categoría “Adecuada” y “Muy claro”.

Para indagar acerca de las herramientas de comunicación que ofrece Moodle y su utilización en la formación virtual, el 64% de los tutores contestó estar “Algo de acuerdo” y el 27% “Totalmente de acuerdo” con las herramientas del Campus Virtual. Cuando se les consultó acerca de las herramientas que utilizaban con mayor frecuencia, el **86%** respondió foros temáticos; foro Novedades y mensajería interna, en ambos casos, el 64%; mail externo, el 32%, y el 4%, el chat de Moodle.

Sin dudas, los foros constituyen una de las herramientas más importantes en los entornos virtuales como vía de comunicación para compartir y crear conocimiento a través de opiniones y discursos acerca de los temas definidos, tal como lo reflejan los resultados obtenidos. Por su característica de asincronía, las aportaciones a un foro son más elaboradas que las que se realizan en un ambiente presencial y esto posibilita desarrollar competencias en los estudiantes, tales como la precisión en el lenguaje escrito.

De los resultados, se puede concluir que se estarían desaprovechando las posibilidades de interacción que ofrece el chat como herramienta de comunicación sincrónica y la que es utilizada por la mayoría de los jóvenes como medio de comunicación aun más que el correo electrónico.

Existe una amplia opinión, y altamente positiva, en torno al potencial educativo de las TIC y a la necesidad de adquirir determinadas competencias digitales como requisito imprescindible para continuar los estudios, y hasta poder acceder a mejores condiciones en el mercado laboral. Sin embargo, se denota también cierto escepticismo docente sobre si las TIC, y el tipo de actividades que potencialmente pueden fomentar, terminan adaptándose bien a las prioridades curriculares y educativas.

Respecto de los distintos aspectos deseables para que la tecnología contribuya en la actividad docente, el 64% consideró “la motivación e intercambio” como principal objetivo a alcanzar con el uso de las TIC. En tanto, el 45% consideró la contribución de la tecnología al “refuerzo de contenidos y conceptos curriculares”.

De los resultados, se puede deducir que, si bien es un factor positivo, la percepción que los docentes tienen de los beneficios de la integración de la tecnología en los procesos de enseñanza, solo es posible lograrlos si se sabe cómo utilizarla técnica y pedagógicamente. La sola presencia de la tecnología no produce automáticamente los beneficios para enseñar.

Propuestas

A continuación, se presentan algunas propuestas como resultado del análisis de las necesidades planteadas por varios de los tutores encuestados para implementar en el Campus Virtual FEDEV.

Herramientas de evaluación y encuesta

Es importante que el tutor pueda proponer distintos tipos de evaluaciones para el curso. Para ello, Moodle cuenta con la herramienta **Cuestionario** que permite pensar y diseñar la evaluación con fines formativos acerca del desempeño del estudiante.

> **Autoevaluaciones cuantitativas**, con una retroalimentación inteligente para que los estudiantes puedan obtener respuestas orientadoras ante los errores cometidos, así como una nota final de manera inmediata.

Esta herramienta permite al docente diseñar pruebas objetivas con ítems del tipo: elección múltiple, verdadero/falso, unir con flechas, llenar espacios en blanco con una palabra o frase.

Es importante que un entorno virtual incluya este tipo de herramientas, puesto que:

La riqueza de las autoevaluaciones está en que los alumnos puedan realizar procesos autónomos y no dependan del docente para confirmar si lo que hacen está bien o mal. Los alumnos que realizan las autoevaluaciones con honestidad y seriedad desarrollan, además, una capacidad metacognitiva que les permite reconocer el modo en que realizan las tareas y autorregularlas. (Rafaghelli, citado en Delauro 2005).

Ayudaría a que el tutor tuviera una devolución acerca de los temas del programa que provocan mayores dificultades en los estudiantes y en los cuales cometen más equivocaciones.

Para el estudiante, esta herramienta resultaría un refuerzo positivo, dado que dispondría de información acerca de su aprendizaje. Cabe recordar que cada asignatura comprende una evaluación parcial que abarca algunas de las unidades, y es requisito su realización por parte del alumno, utilizando la herramienta Tarea.

> **Evaluaciones cualitativas**, que incluyan preguntas de desarrollo y que requieran la intervención del docente a través de una calificación o comentario sobre la tarea. Este tipo de evaluaciones permite al estudiante, tanto editar un texto como subir un archivo en cualquier formato.

Su utilización potenciaría la interacción vertical, puesto que brindaría posibilidades de intercambio al asignar instrucciones concretas al estudiante; luego, este realizaría la actividad y, finalmente, accedería al campus virtual para obtener la devolución del tutor.

> **Encuesta**, que permita generar preguntas para obtener la opinión sobre un tema muy específico relacionado a una actividad, material bibliográfico o para estimular la reflexión sobre algún tema del programa.

Esta herramienta proporcionaría al tutor una retroalimentación por parte de los estudiantes y contribuiría a incrementar la interacción vertical.

El chat y las herramientas colaborativas

Activar para cada curso la funcionalidad del chat. El 40% de los docentes encuestados consideró necesario incorporar esta herramienta al Campus Virtual FEDEV.

El chat cumple una función muy importante como espacio para que los estudiantes se conozcan e interactúen de manera informal, ya que la comunicación sincrónica agiliza las posibilidades de plantear y responder dudas en el proceso de construcción del conocimiento. Tiene que tener un tema de conversación y un tema central con una o varias preguntas generadoras.

Por otra parte, Moodle cuenta con herramientas de construcción y colaboración, tal es el caso del wikis, que permite rescatar las potencialidades comunicativas y de socialización propias de la Web 2.0. Más de la mitad de los docentes encuestados consideró oportuno incorporar estas herramientas. Los wikis contribuyen a reforzar competencias fundamentales, tales como la lectura, la escritura y el pensamiento crítico, pues, además de aprehender contenidos, intervienen en ellos recreándolos, compartiéndolos y generando nuevos contenidos. A su vez, a través de esta aplicación, el estudiante puede desarrollar competencias que le permitan trabajar en equipo.

El Campus Virtual FEDEV ofrece oportunidades para el desarrollo de nuevas actividades para las cuales es necesario repensar estrategias que permitan la utilización de las herramientas sincrónicas y asincrónicas en este nuevo escenario. Esto se puntualiza como un aspecto para mejorar a través de la incorporación de recursos y herramientas de la Web 2.0, tales como las que hemos mencionado.

Conclusiones

Para el diseño y la implementación de un entorno virtual es necesario contar con herramientas como las que se han descrito y poder trabajar los siguientes aspectos con un equipo interdisciplinario como el que posee la FEDEV:

Pedagógico: consiste en el diseño didáctico del curso adaptando la modalidad de cursada a los propósitos y al enfoque metodológico. Para ello, es necesario contar con especialistas en entornos virtuales, como diseñadores instruccionales y de contenidos, para realizar el diseño didáctico, y con docentes expertos que oficien de tutores virtuales.

Tecnológico: implica el desarrollo de acciones llevadas a cabo por las áreas de tecnología: diseñadores tecnológicos y multimediales.

Y tener en cuenta que:

Para el desarrollo con éxito de proyectos virtuales resulta fundamental no intentar reproducir en los entornos virtuales las dinámicas, organización y gestión de los sistemas presenciales. Al modificar el medio, deben modificarse todos los elementos que intervienen en el proceso pedagógico. La innovación en la educación se produce cuando estas nuevas tecnologías favorecen la puesta en marcha de un nuevo paradigma centrado en el alumno y en el aprendizaje. (Lugo, 2003).

A lo expuesto, podemos agregar que en la implementación de un proyecto virtual la parte tecnológica no es lo crucial, sino el armado pedagógico y la integración con las actividades de los estudiantes, tal como lo ha manifestado el 82% de los tutores encuestados.

Por ello, es importante considerar las necesidades de la Institución educativa con el fin de aplicar la estrategia que mejor se ajuste a ellas. Por ejemplo, esta puede consistir en seleccionar un LMS o plataforma disponible en el mercado que se ajuste al tipo de cursos y metodologías pedagógicas que quieran implementarse y poner el foco de atención y desarrollo en el diseño y elaboración del material didáctico en el entorno virtual, tal como lo ha llevado a cabo la FEDEV con la puesta en implementación del proyecto Campus Virtual FEDEV.

Abocarse a conocer las capacidades y limitaciones del entorno y potenciar así su aprovechamiento pedagógico, “[...] saber si se pueden desarrollar trabajos en grupo, si hay posibilidad de plantear debates o no, etcétera, será decisivo para hacer un buen material didáctico (Duart y Sangrà 2000, p. 191).

El Campus Virtual FEDEV ofrece la posibilidad de compartir y realizar trabajo colaborativo, es decir, permite generar comunidades virtuales: Moodle ofrece herramientas y funcionalidades que fomentan la comunicación y participación a través de foros, grupos y chat. Otra cuestión es cómo se utilicen estas herramientas, tanto por parte de los docentes como por parte de los alumnos.

Pero por tener estas funcionalidades ¿estas plataformas se basan en una metodología participativa? O, por el contrario, ¿se limitan al desarrollo de un aprendizaje tradicional simplemente apoyado con elementos tecnológicos? Quizás sea este punto en el que se tenga que focalizar y para el cual, desde la institución, se debería continuar (y reforzar) el proyecto de incorporación e incentivación del uso de las tecnologías y aulas virtuales del Campus Virtual a través de propuestas de capacitación, tanto presenciales como no presenciales.

Bibliografía

- AREA MOREIRA, M. (2006). *La integración escolar de las nuevas tecnologías. Entre el deseo y la realidad*, Tenerife, Universidad de La Laguna. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=285391> (consultado 20/11/2012).
- CABERO, J. y P. ROMÁN. (2006). *E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet*, Sevilla, MAD-Eduforma.
- DELAURO, M. (2005). “*La evaluación de Entornos Virtuales*”, OEI- Virtual Educa (Documento de trabajo. Soporte digital), Buenos Aires.
- DELLEPIANE, P. (2011). *El rol del docente facilitador para proporcionar el aprendizaje experiencial en enseñanza superior, XIX Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa*, Universidad de Sevilla. Disponible: <http://congreso.us.es/jute2011/es/comunicaciones.php> (consultado: 20/11/2012).
- DUART, J. y A. SANGRÀ (comp.) (2000). *Aprender en la virtualidad*, Madrid, Gedisa.
- DUART, J. y M. MARTÍNEZ (2002). Evaluación de la calidad docente en entornos virtuales de aprendizaje, en FLORES, J. y BECERRA, M. (comp.), *La educación superior en entornos virtuales*, Buenos Aires, UNQUI ediciones.
- FAINHOLC, B. (1999). *La interactividad en la educación a distancia*, Buenos Aires, Paidós.

- GARCÍA ARETIO, L. (2007). *De la educación a distancia a la educación*, Madrid, Ariel.
- LANDETA, A. (coord.) (2010). *Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras*, Madrid, Ediciones CEF.
- LUGO, M. (2003). ¿Qué es el e-learning?, *Revista Digital de e-learning de América Latina*, Nro. 4, febrero de 2003. Disponible: http://www.elearningamerica-latina.com/edicion/febrero1/na_1.php (consultado 20/11/2012).
- LUGO, M. y D. SHULMAN (1999). *Capacitación a Distancia: acercar la lejanía*. Buenos Aires, Magisterio del Río de la Plata.
- MENA, M. (2007). *Construyendo la nueva agenda de la educación a distancia*, Buenos Aires, La Crujía.